SNSP-P4-NOE/SFRG

Nintendo®

PAL VERSION

TRADEWEST

SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die PLOK* Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
© 1993 NINTENDO CO.,LTD.
* PLOK IS A TRADEMARK OF JOHN AND STE PICKFORD.
© 1993 JOHN AND STE PICKFORD.
LICENSED TO TRADEWEST, INC.
BY SOFTWARE CREATIONS (HOLDINGS) LTD.
SUBLICENSED FROM TRADEWEST, INC.
TO NINTENDO CO., LTD.

INHALT

Der erstaunliche Plok 2
Fahnen sind sein Leben 3
So geht's los 4
Controller-Funktionen 4
Bildschirm-Infos 5
Schwierigkeitsgrade 5
Plokontinue-System 6
Die verschiedenen Level 7
Nervige Flöhe 8
Noch mehr Ungeziefer 10
Bosse 13
Hindernisse 15
Gutes Zeug 16
Flottes Outfit 20
Schwere Geschütze 22
Eine Gemüse Visite 26
Fortgeschrittenen-Kurs 27

NA ENDLICH, EIN WAHRER HELD!

Plok ist ein unwiderstehliches, unbändiges, nicht aufzuhaltendes, unberechenbares und ausgesprochen seltsames Energiebündel.

Plok mag keine Flöhe.

Plok hat die erstaunliche Fähigkeit, seine Körperteile wegzuschleudern.

Plok wirft mit Hieben um sich.

Plok ist leicht zu reizen. Bei der kleinsten Irritation fliegen seine Glieder durch die Gegend.

Plok haßt Flöhe.

Plok ist ein wahrer Held, mit einem Herzen aus Gold und Gelenken von höchster Klettband-Qualität.

Plok ist ein Mann mit einer Mission. Er widmet sich nur einer Sache: Die Welt von der Bedrohung der schrecklichen Flöhe zu befreien.

Plok ist ein Träumer, ein Wanderer, eine Frohnatur. Er ist ein Mann von Welt. Mit anderen Worten, er ist allererste Sahne.

Plok kann Flöhe wirklich nicht ausstehen.

Plok ist der König der wundervollen Insel Famosa, die zu dem Gemüse-Archipel gehört.

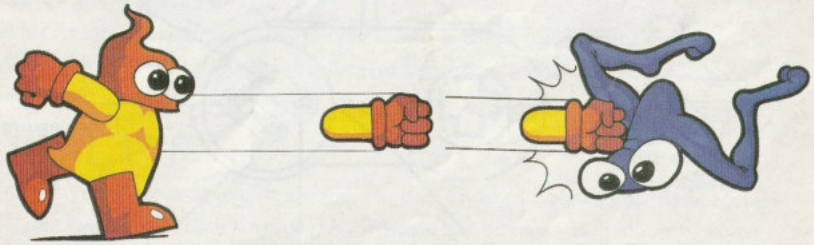
Wie jeder weiß, ist Plok total verrückt nach Fahnen (natürlich weißt Du das!). Er hat einfach überall welche aufgehängt. Sie dienen der Markierung von Orten auf Famosa, die, wie er meint, ihm gehören. Seine Fahnen sind auf der ganzen Insel verteilt!

Nun, was Du vielleicht nicht weißt, Plok hat eine Lieblingsfahne. Na, Du weißt schon, so eine quadratische mit seinem Bild in der Mitte. Diese spezielle Fahne flattert natürlich ganz oben auf seinem Haus. So kann er sie jeden Morgen nach dem Aufstehen sehen und auch jeden Abend, nach einem harten Tag voller Arb... Hmm, das glaubt sowieso keiner.

Jetzt stell Dir mal vor, Du wärst einer von diesen Fieslingen und möchtest Plok gerne eins auswischen. Was würdest Du da tun? Seine Lieblingsfahne verstecken? Tja, und genau das ist heute passiert!

Irgendein unbekanntes Subjekt hat Ploks Lieblingsfahne gestohlen und sie mit auf Pota Pota genommen. Na ja, Du kannst Dir ja denken, warum Plok jetzt im Dreieck springt. Gleich am frühen Morgen macht er sich mit seinem Boot auf, um sein Eigentum zurückzuholen. Aber so wie man Plok kennt, wird er es nicht dabei belassen. Darauf kann man jede Wette abschließen!

Nun gut, so weit zur Geschichte, aber da steckt mehr dahinter, als Du denkst...



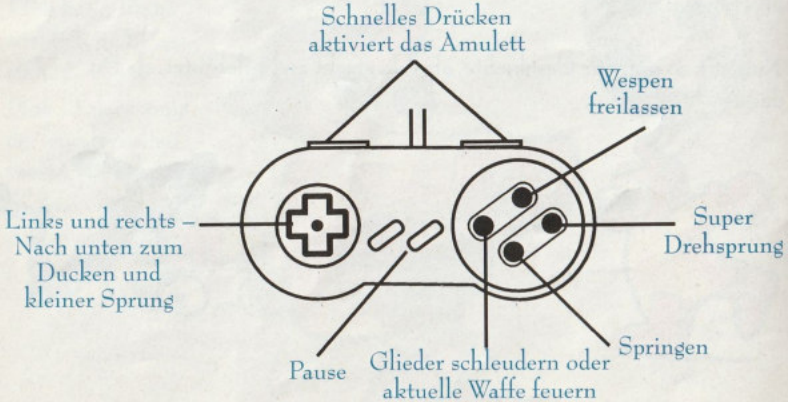
VORBEREITUNG

1) Durchsuche erst einmal den Raum nach lästigen Flöhen.
2) Schau nach, ob der EIN/AUS-Schalter auf AUS (OFF) steht.
3) Stecke die Plok-Spielkassette in Dein Super Nintendo ein, und zwar so, wie es in der Bedienungsanleitung beschrieben ist.
4) Halte doch nochmal Ausschau nach Flöhen.
5) Schalte das Gerät ein.

SPIELEN

6) Zähle Deine Gliedmaßen. (Mehr als vier sind nicht erlaubt.)
7) Drücke den Start-Knopf.
8) Überprüfe, ob Deine Fahne am richtigen Ort ist.
9) He, worauf wartest Du noch? Auf geht's!

CONTROLLER-FUNKTIONEN



SCHWIERIGKEITSGRADE (Spielstufe)

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich ganz einfach einstellen, wenn Du auf dem Titelbild den Select-Knopf drückst. Zwei Möglichkeiten stehen Dir zur Verfügung: SCHWER und LEICHT. Die Standardeinstellung ist SCHWER.

SCHWER

Das ist das ganze Spiel vom Anfang bis zum Ende, mit jedem Boss und allem Drum und Dran. Nur bei diesem Spiel erscheint die vollständige Abschlußsequenz.

LEICHT

Diese Version des Spiels ist speziell für die jüngeren Spieler und Anfänger unter Euch entwickelt worden. Die Bösewichte bewegen sich allesamt etwas langsamer und sind einfacher zu besiegen, dazu wurden noch einige der schwierigsten Level ausgelassen.

PLOKONTINUE-SYSTEM

Zu Beginn eines neuen Spiels, stehen Plok keinerlei „Weiter" zur Verfügung. Wenn alle Ersatzleben aufgebraucht sind, ist das Spiel vorbei. Während des Spiels kann sich Plok allerdings einige „Weiter" verdienen, mit denen er das Spiel dann an bestimmten Punkten fortsetzen kann, auch wenn er alle Versuche verbraucht hat.

P.L.O.K.-ZEICHEN

Schaffst Du es, ein Level von Anfang an bis zur Fahne am Ende durchzuspielen, ohne auch nur einen einzigen Versuch zu verlieren, erhältst Du ein P.L.O.K.-Zeichen. Verlierst Du einen Versuch, kannst Du Dir in diesem Level des aktuellen Spiels kein P.L.O.K.-Zeichen mehr verdienen. Bei vier P.L.O.K.-Zeichen leuchtet am oberen Bildschirmrand das Wort PLOK auf und Du erhältst ein „Plokontinue" für das aktuelle Level. Auf dem Kartenbildschirm erscheinen dann vier kleine P.L.O.K.-Zeichen und schweben über dem Level in dem Du sie verdient hast.
Verlierst Du jetzt alle Deine Ploks, erscheint nicht „Verloren", sondern das Spiel wird wieder nach dem Level aufgenommen, wo das letzte „Plokontinue" verdient wurde. Du beginnst das Spiel mit fünf neuen Leben. In einem Spiel kannst Du Dir gleich mehrere „Plokontinues" verdienen. Das Spiel wird immer wieder an der Stelle aufgenommen, an der Du das letzte „Plokontinue" erhalten hast.

PERMANENTE „WEITER"-POSITIONEN

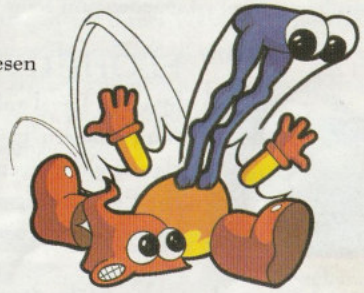
Einige bestimmte Stellen wurden zu „Permanenten Weiter-Positionen" ernannt. Du erreichst sie, wenn Du die Pogo Brüder oder Dr. Faustus besiegt hast. Erhältst Du eine solche Position, startet jedes neue Spiel an dieser Stelle, so daß Du die vorherigen Level nicht immer wieder durchspielen mußt. Sämtliche Plokontinues sind dann allerdings verloren.
Um das Spiel nach einer „Permanenten Weiter-Position" doch wieder von ganz vorne zu beginnen, mußt Du den Reset-Knopf auf Deinem Super Nintendo drücken.

DIE VERSCHIEDENEN LEVEL

POTA POTA

Der jeweilige Abschnitt von Pota Pota ist durchgespielt, wenn Du am Ende die Fahne am Mast hißt. Das hört sich einfach an, nicht wahr? Abwarten!

FAMOSA



Famosa ist durch und durch mit fiesen Flöhen verseucht. Um diese Abschnitte durchzuspielen, müssen erst sämtliche Flöhe besiegt werden. Erwischst Du den letzten Floh, gibt dieser Ploks Fahne auf, die dann zum Fahnenmast schwebt. Erreicht Plok den Mast, bevor er alle Flöhe erledigt hat, weht dort noch die Flohflagge. Sollte Plok sich verirren, erscheint ein Pfeil und zeigt in die Richtung des nächsten Flohs oder des Mastes.

NOSTALGIA (Die vergilbte Insel)

Ein Abschnitt von Nostalgia ist durchgespielt, wenn Du das Ende erreicht hast und am Hügel gräbst. Mal sehen, was Du dort findest. Vielleicht etwas Wertvolles, vielleicht auch nicht...

BOSS-LEVEL

In diesem relativ kurzen Level lauert jeweils ein gewaltiger Gegner, der Dich herausfordert. Knackst Du diese harte Nuß, dann erscheint Deine Fahne und schwebt zum Mast.

FLOHGRUBEN-LEVEL

Jede Höhle der Flohgrube ist ein Rennen zum Torbogen mit einem Riesen-Bonus, der auf Plok wartet. Mit jedem Level kommst Du der Floh-Königin einen Schritt näher.

GEHEIME BONUS-LEVEL

Diese Level (solltest Du sie finden) sind ein Rennen gegen die Zeit. Das Prinzip ist einfach: Du mußt das Ziel erreichen, bevor der Digitalzähler bei Null stehen bleibt.

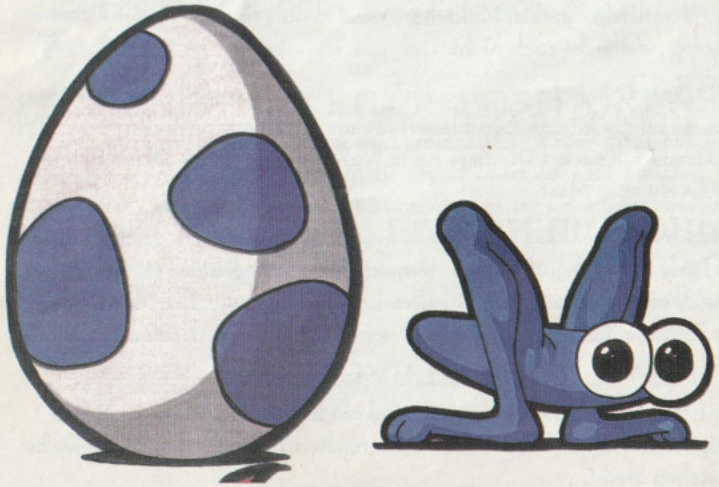
NERVIGE FLÖHE

Die widerwärtige Brut der bösen Floh-Königin kommt aus den geheimnisvollen Tiefen der dunklen Flohgrube. Diese Viecher hätten eigentlich niemals das Licht der Sonne erblicken sollen. Plok steht vor einer harten Aufgabe, schließlich hat er sich ja vorgenommen, Famosa zu einer sicheren und sauberen Insel zu machen, um seine Fahnen wieder zu hissen.

FLOHEIER

In jedem Level auf Famosa befinden sich Dutzende von Floheiern. Einige von ihnen sind auf einem blauen, glibberigen Haufen von Flohschleim plaziert. Die Eier sind eigentlich ganz harmlos, bis sie sich in kleine glubschäugige Flöhe verwandeln.

Floheier brüten sich nach ungefähr einer Minute von ganz alleine aus und setzen eine weitere Plage an die Luft von Famosa. Am besten, Du schießt gleich auf die Eier, denn dann brüten sie schneller und Du kannst Dir den Floh schnappen, sobald er ausschlüpft.

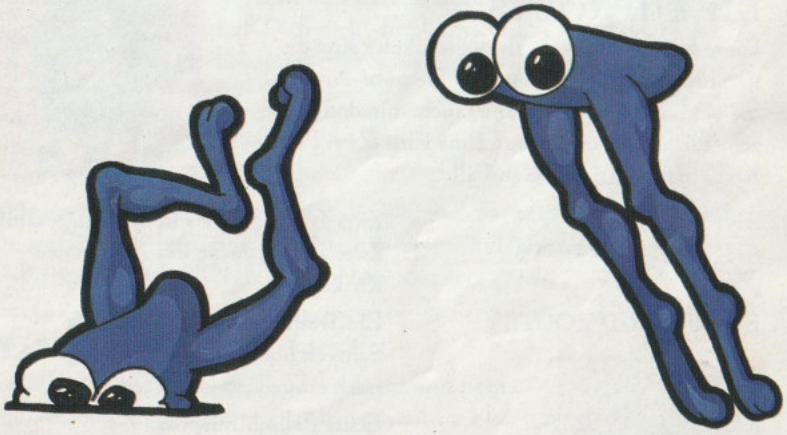


ERWACHSENE FLÖHE

Ausgewachsene Flöhe sind ohne Zweifel die nervigsten Biester im gesamten Gemüse-Archipel.
Diese zappeligen kleinen Viecher bleiben nie mehr als ein paar Sekunden auf ihrem Platz. Jeder Deiner Treffer kostet Flohkraft und läßt sie ein bißchen grüner werden. Drei Treffer sollten eigentlich ausreichen, um ihrer faulen Existenz ein Ende zu setzen. Doch aufgepaßt! Ploks Kopf ist ein beliebter Landeplatz für springwütige Flöhe.

SUPER-FLÖHE

Ein ganzer Haufen besonderer Power-Flöhe bewachen die Floh-Königin in ihrem unterirdischen Bau. Fliegende Mutanten-Flöhe, schleimspuckende Super-Flöhe und hartnäckige Wach-Flöhe sind schon lange bereit und warten nur darauf, daß sich jemand in die Flohgrube wagt.



NOCH MEHR UNGEZIEFER

Die meisten Bewohner von Famosa müssen erst noch lernen, wer hier der Boss ist. Plok wird einfach nicht mit dem nötigen Respekt behandelt. Vielleicht sollte er da etwas an seinem Image feilen ...

FRITZ POMM

Ein verrückter Knabe von Pota Pota.
Er springt und fällt, was das Zeug hält. Ein Treffer sollte aber genügen.

FISH COP

Fish Cop ist ein Metallfisch, der beim Gedanken an Wasser sofort kalte Flossen bekommt. Er hat solche Angst zu rosten, daß er versucht, die meiste Zeit über Wasser zu bleiben. Ploks Arme und Beine können ihm im schweren Modus nichts anhaben, bleib also außerhalb seiner Reichweite.

DIE SHPROUTS

Diese kleinen, dicken Zahnfleischläufer sind die ursprünglichen Bewohner vom Gemüse-Archipel. Sie sind einfach überall und tauchen in den unterschiedlichsten Formen auf. Eine Eins-Zwei Punch-Kombination bringt sie zu Fall.

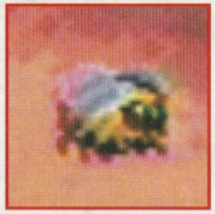
SHPROUTS	Zwei Treffer und sie werden ausgezählt.
SHIELD SHPROUTS	Zwei Treffer, davon der erste in den Rücken!
SHCUBA SHPROUTS	Ein Treffer und sie springen vor Schreck hoch. Das ist die Gelegenheit noch einmal zuzuschlagen.
SHKY SHPROUTS	Echte Fallschirmspringer.
SHCUBA SHIELD SHPROUTS	Diese Jungs haben nur vor eins Angst: In den Rücken getroffen zu werden.
SHKY SHIELD SHPROUTS	Die härteste Nuß von allen!

ORSON

Eine schüchterne Kreatur, die auf Gesellschaft nicht viel Wert legt. Er versucht Plok zu erschrecken, um seine Ruhe zu haben. Schaffst Du es, ihn zu treffen, spielt er „toter Orson". Springst Du dann auf ihn drauf, bekommst Du einen Gratis-Ritt!

JIVE HIVE

Wow, hier steigt immer eine Party! Hast Du Lust einen heißen Rock'n'Roll aufs Parkett zu legen? Geh' nur hin, wenn Du tanzen kannst.



FUNKY B.

Das sind die Party-Löwen im JIVE HIVE und wenn sie eins hassen, dann sind das ungeladene Gäste. Laß Dich nicht durch ihre Größe täuschen, Plok bekommt einiges für sein Geld!

MONSTER MOHN

Eine Riesenpflanze, faul und träge, die sehr viel Wert auf Ruhe legt. Störst Du sie dennoch, bekommt sie schlechte Laune und läßt das jeden spüren. Dafür werden ihre MOHN LITE schon sorgen.

MOHN LITE

Diese kleine Blume ist gegen Ploks Arme und Beine vollkommen immun. Allerdings kann man von Plok nicht dasselbe behaupten, denn die Pflanze spuckt äußerst ungesunde Samen aus. Paß' gut auf!

FROGROSE

Ein entfernter Verwandter der MOHN-Blumen. Sie befindet sich hauptsächlich in den feuchten Gebieten von Famosa.

RONALD

Ein durch und durch unhöflicher Charakter. RONALD hat so schlechte Manieren, daß er auf Plok spuckt, sobald er in seine Nähe kommt. Ein schneller Punch stellt ihn jedoch für kurze Zeit ruhig.

STACHELSTEIN

STACHELSTEIN ist eine gutmütige Kugel aus festem Stein, die um die Inseln im Gemüse-Archipel schwebt. Eigentlich möchte sie Plok ja gar nichts Böses, sondern nur in seiner Nähe sein. Leider sind ihre Stacheln bei der kleinsten Berührung überaus gefährlich.

Auch wenn Plok selbsternannter König von Famosa ist, so gibt es doch immer noch ein paar widerspenstige Schlaumeier, die sich seiner Kontrolle entziehen. Diese Burschen werden Plok auf seiner Mission einigen Ärger bereiten.

POGO BRÜDER

Milton und Marshall sind zwei gescheiterte Zirkusakrobaten. Sie lungern nun auf den Inseln vom Gemüse-Archipel herum und sind sich für keinen Job zu schade. Gerüchten zufolge, stecken sie mit der Floh-Königin unter einer Decke. Einige Personen behaupten sogar, es gäbe einen dritten Bruder, Irving, der aufgrund von „künstlerischen Differenzen" die Truppe vor vielen Jahren verlassen hat.

PENKINOS

Ein Stamm aufblasbarer Zauberer. Sie leben im Norden von Famosa und niemand weiß, woher sie kommen oder warum sie hier sind. Das hat einen ganz bestimmten Grund: Bisher ist noch nie jemand zurückgekehrt, um davon zu erzählen. Einmal voll aufgeblasen, sind sie unerreichbar. Außerdem fliegen sie viel zu hoch, aber vielleicht kann da ein spitzer Gegenstand Abhilfe schaffen und sie wieder auf den Boden der Tatsachen zurückbringen.

EKELTYP

Ein wirklich cooler Typ, der genau in der Mitte von Famosa wohnt. Er denkt, er wär der King. Ohne Kampf läßt er Plok nicht an sich vorbei. Versuche seinen Kopf zu treffen, dann fallen seine dürren Spinnenbeine ab.

DR. FAUSTUS

So erdverbunden ist kein anderer Einwohner auf Famosa. Dr. Faustus hopst aus dem Boden heraus, wann immer er gerade Lust dazu hat. Dr. Faustus ist wegen der vielen Fahnenmastlöcher ziemlich sauer und würde es Plok gerne heimzahlen. Sein Versteck befindet sich in den Bergen südöstlich von Famosa.

DIE FLOH-KÖNIGIN

Niemand hat bisher auch nur einen Blick auf sie werfen können, aber Du kannst Deine letzte Muschel darauf verwetten, daß sie dem Begriff „Eklig" eine ganz neue Bedeutung geben wird.

FLOHSCHLEIM

Dieses eklige, glibberig blaue Zeug bleibt oft übrig, wenn die Flohkönigin ihre Eier gelegt hat. Das meiste davon ist harmlos und verschwindet, sobald Plok sein Königreich zurückerobert hat. Ein paar von den Schleimblasen kann Plok aus dem Weg räumen und so sein Vorankommen erleichtern.

BLÖCKE, STEINE UND BAUMSTÄMME

Alles Gute kommt von oben. Na ja, Ausnahmen gibt es da wohl immer, denn hier fallen harte Sachen herunter. Ploks Glieder können da wenig ausrichten, also ist Springen die einzige Verteidigung. Wer schmeißt damit nur herum? Tja, das möchte Plok auch gerne wissen.

STACHELIGE TÜREN

Oh, oh, das sind drehende Fallen. Nähere Dich nur mit größter Vorsicht! Du wirst sicher einen Trick finden.

STACHEL UND STACHELDRAHT

Eine Berührung kann fatal sein. Sie umzäunen meistens ein Gebiet, aus dem Plok ferngehalten werden soll, es gibt aber immer einen Weg, der herumführt. Mit einem Kraftfeld kann Plok für kurze Zeit darauf laufen.

GERÜMPEL

Das sind alle möglichen Arten von Plunder und Schrott, die Ploks Erzfeinde (Rate mal wer?) hinterlassen haben, um ihm vorzugaukeln, er hätte das gefunden, wonach er gesucht hat.

GUTES ZEUG

Auf den Inseln vom Gemüse-Archipel gibt es eine ganze Menge von Gegenständen, die Plok sehr nützlich sein können.

GLIEDMASSEN

Ploks wichtigste Waffe. Plok hat nur vier davon, nämlich zwei Arme und zwei Beine. Sei also sparsam und schleudere nicht alle auf einmal weg, ansonsten landet Plok auf seinen vier Buchstaben.

ZIELSCHEIBEN

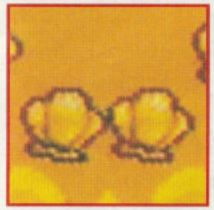
Zielscheiben müssen von Ploks Armen oder Beinen genau in die Mitte getroffen werden, damit eine Veränderung in der Landschaft ausgelöst wird. Das kann so ziemlich alles sein, von einem beweglichen Stachel bis hin zu einer soliden Steinwand, die aus dem Wasser schießt. Das Glied, das das Ziel trifft, kommt auf den Gliederbügel und wird zum Trocknen aufgehängt. Einige Zielscheiben akzeptieren nur bestimmte Glieder, andere sind an Dynamit angeschlossen – also aufgepaßt!

GLIEDERBÜGEL

Meistens findest Du sie in der Nähe von Zielscheiben. Sie sind eine Sammelstelle für die auf die Zielscheiben geworfenen Gliedmaßen.

FAHNEN

In jedem Level befindet sich ein Wimpel mit dem Gesicht seines Besitzers darauf (Plok hat dieses System eingeführt, als er vor einiger Zeit einfach entschied, Besitzer aller Levels zu sein). Eine quadratische Fahne ist ganz speziell für Ploks Haus reserviert. Wenn eine Bande von Flöhen eine Fahne klaut, gibt der zuletzt besiegte Floh diese wieder her. Flaggen von Betrügern können für Extra-Energie eingesammelt werden.



MUSCHELN

Im Gemüse-Archipel sind Muscheln die wertvollsten Gegenstände. Sammel davon soviel Du nur kannst, denn neben Punkten geben sie Ploks Amulett auch neue Power. Wenn die Muschelanzeige am oberen Bildschirmrand voll ist, wird Plok mit einem Extra-Leben belohnt.

SÄGEBLATT

Damit verwandelt sich Plok in eine unzerstörbare, wirbelnde Stahlkugel. Er fegt dann für ein paar Sekunden mit atemberaubender Geschwindigkeit über die Inseln hinweg.

KRAFTFELD-EDELSTEINE

Mit diesen magischen Edelsteinen erhält Plok für kurze Zeit ein unsichtbares Kraftfeld.

POWERBOX

Irgendein unbekannter, geheimnisvoller Verehrer hat auf der ganzen Insel Geschenke verteilt. Sie beinhalten meistens Fahrzeuge oder flotte Outfits, die Plok in schwierigen Situationen aus der Klemme helfen.

BONUS FRUCHT

Früchte sind gesund, schließlich erneuern sie Deine Energie. Die Bonus Früchte sind ziemlich klein, werden aber größer, wenn Du auf sie schießt. Je größer die Frucht, desto mehr Energie wird erneuert. Schieß' aber nicht zu oft darauf, ansonsten bekommst Du etwas anderes als erwartet.

GOLDENE FRUCHT

Goldene Früchte sind sehr selten. Sie sind immer in maximaler Größe zu finden und füllen Ploks Energievorrat vollkommen auf.

DAS VERLORENE AMULETT

Das Amulett hat Ploks Großvater schon vor vielen Jahren verloren, aber die Geschichten über seine legendäre Kraft werden in Ploks Familie immer wieder erzählt. Das Amulett zieht seine Kraft aus den Muscheln. Wenn es aktiviert wird, verwandelt sich sein Besitzer in eine Furie und kämpft wie ein wirbelnder Tornado. Alles in Sichtweite wird zerstört, bis die Muscheln ausgehen.

SICHERHEITSGERÜST

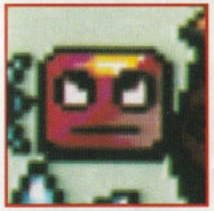
Diese schwebenden Plattformen sind mit einem Sicherheitsgeländer ausgestattet und tragen Plok über gefährliche Kluften.

GYRO-GERÜST

Das sind rotierende Plattformen. An einem zentralen Zahnrad befestigt, sind sie sehr nützlich, wenn es darum geht, höhere Ebenen zu erreichen. Einige von ihnen sind außer Betrieb, deshalb muß Plok erst einmal ein paar Treffer am Zahnrad landen, damit es los geht.

WESPEN-KUMPEL

Diese freundlichen kleinen Insekten sind auf ganz Famosa in winzigen blau-gelben Nestern zu finden. Wenn Plok sie einsammelt, fliegen sie solange um seinen Kopf herum, bis er sie als summende Raketen auf seine Gegner losläßt. Sie sind zwar loyal, aber nicht sehr schlau. Oder mit anderen Worten: Sie greifen nicht immer das richtige Ziel an.



QUADRAT-KÖPFE

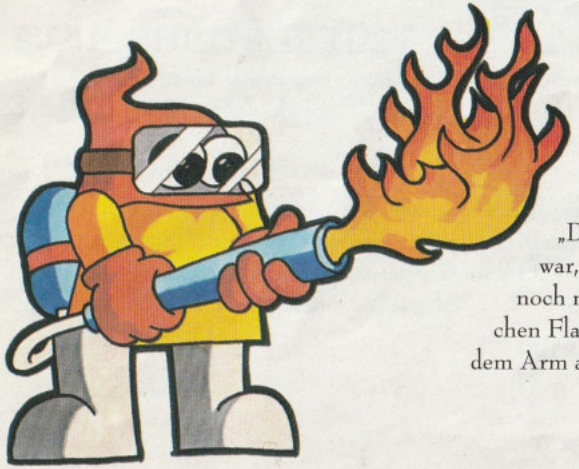
Seltsame Wesen. Sie sind halb pflanzlich, halb mineralisch und überall auf der Insel Famosa anzutreffen. Sie genießen ihr Dasein und sitzen den ganzen Tag herum, ohne etwas zu machen. Springst Du ein paarmal auf ihre Köpfe, dann greifen sie Dir vielleicht unter die Arme.

FLOTTES OUTFIT

Nichts mag Plok lieber, als sich so zu verkleiden wie seine Lieblingshelden aus dem Kino. Er besitzt eine umfangreiche Garderobe und zu jedem Kostüm gehört eine spezielle Waffe.

PLOCKY

Plok liebt das Boxen und zu diesem Kostüm trägt er riesige Boxhandschuhe mit unbegrenzter Punch-Power.



RÄCHER-PLOK

Seitdem er in „Der Ploksterminator" war, geht Plok nur noch mit einem gefährlichen Flammenwerfer unter dem Arm auf die Flohjagd.

LORD PLOK

Als englischer Gentleman mit einer Sherlock-Holmes-Mütze auf dem Kopf und einer Donnerbüchse unter dem Arm, fühlt sich Plok als Landlord vom Gemüse-Archipel. Jeder, der damit nicht so ganz einverstanden ist, bekommt eine Ladung grober Salzkörner verpaßt.

COWBOY PLOK

Zu Ploks Lieblingsfilmen gehören ohne Zweifel Western. Mit seinem Sheriffhut und Sporen an den Stiefeln ist Plok der schnellste Schütze in ganz Gemüse.

RAKETEN PLOK

Bis zu den Zähnen bewaffnet – mit Gemüse-Raketenwerfern.

SCHWERE GESCHÜTZE

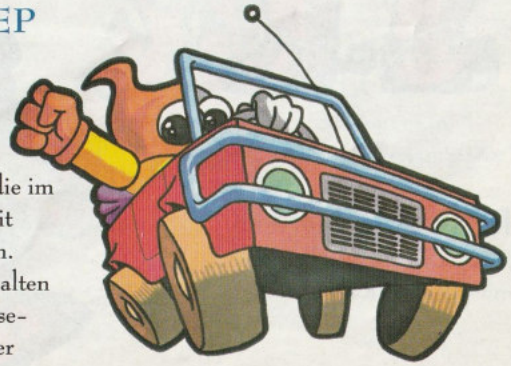
Für den großen Showdown mit den Flöhen reichen Ploks Glieder nicht mehr aus. Schwereres Geschütz muß her! Jetzt ist es Zeit, Ploks Garagentüren zu öffnen und sein eindrucksvolles Arsenal an Kampffahrzeugen bis zum Äußersten zu nutzen. Unternehmungslustige Spieler bekommen vielleicht die Chance, diese Fahrzeuge auch früher zu testen.

EINRAD

Nicht schlecht für Anfänger. Das Einrad hat ein paar tolle Vorteile für Umweltfreunde. Die Wasserkanone dazu gibt's gratis!

OFF-ROAD JEEP

Dieses Vierrad angetriebene Prachtstück bietet Komfort und Geschwindigkeit zugleich für all diejenigen, die im Leben etwas weiter als mit Einrad kommen möchten. Sämtliche Modelle beinhalten selbstverständlich Gemüse-Raketenwerfer modernster Bauart.

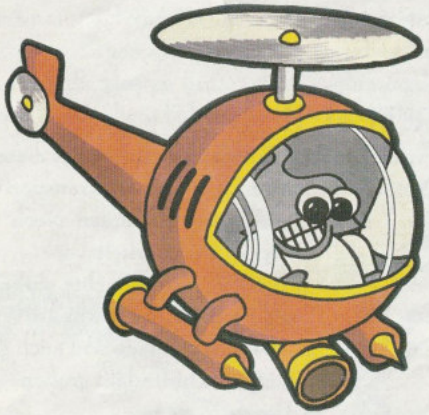


JETPACK

Frisch aus dem Entwicklungslabor hat dieser Prototyp die besten Chancen, das Transportmittel der Zukunft zu werden. Noch sind nicht alle Sicherheitsvorkehrungen eingebaut, aber ein Flug darauf verspricht ein haarsträubendes Erlebnis und auch der starke Laser hinterläßt großen Eindruck.

MOTORRAD

Jetzt geht's zur Sache! Eine schnelle und rasante Höllenmaschine! Es ist das schnellste Fahrzeug auf Famosa und sollte sich jemand in Deinen Weg stellen, dann schenke ihm eine Deiner Granatäpfel – entsichert natürlich…



PLOK O'KOPTER

Die einzige Wahl, wenn es hart auf hart geht und Plok vor Wut abheben möchte. Dieser kleine Luftikus bleibt auch in den engsten Situationen noch 100% manövrierfähig und jeder, der daran zweifelt bekommt eine Bombe aus größter Höhe zugeschickt.

TANK

Für alle die, die es ernst meinen. Mit diesem unaufhaltsamen Metallmonster möchte wohl niemand streiten. Was ihm an Geschwindigkeit fehlt, macht er problemlos mit Power wieder wett.

UFO

Leider nur unter großem Aufwand und auch nur für kurze Zeit verfügbar, konnte Plok diese völlig außerirdische und höchst ungewöhnliche fliegende Untertasse auftreiben. Mit Plasma-Kanonen und einem Design der Firma „Letzter Schrei" kann Dich dieses Gefährt vor unangenehmen Begegnungen der ekligen Art retten.

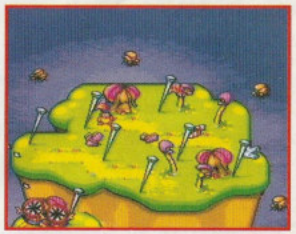
GEHEIMES SUPER-OUTFIT

Das ist das Beste, was High-Tech-Raffinesse und moderne Kampfanzugtechnik zu bieten hat. Kosten spielten für die Entwicklung dieser Waffe der Zukunft nicht die geringste Rolle. Plok macht in diesem Outfit eine tolle Figur. Mal sehen, ob die Floh-Königin der gleichen Meinung ist.

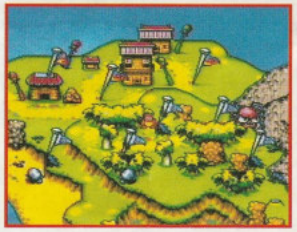
EINE GEMÜSE VISITE

Ploks Welt ist der atemberaubende Gemüse-Archipel in dem Meridianen Meer. Laß Dir mal kurz einige der interessantesten Plätze zeigen ...

POTA-POTA



Eine malerische Insel im Westen von Famosa, auf der alles aus samtweichem Stoff gemacht ist. Bewohnt ist die Insel nur von wenigen Eingeborenen und bis jetzt hat niemand (nicht einmal Plok) Besitzansprüche auf das kleine Gebiet erhoben. Pota Pota ist im ganzen Gemüse-Archipel für seine phantastischen Sonnenuntergänge bekannt.



FAMOSA

Das ist Ploks Heimat und gleichzeitig die größte Insel vom Gemüse-Archipel. Auf Famosa sind die unterschiedlichsten Einwohner zu finden, große und kleine. Davon sind die Pekinos, der Ekeltyp und Dr. Faustus die Nennenswertesten. Das Landschaftsbild geht von Sandstränden über dunkle Wälder, bis hin zu der hochgelegenen Plok Town. Vor kurzem hat Plok sich selbst zum König der Insel ernannt. Ob davon überhaupt jemand Notiz genommen hat, ist eine andere Sache.

NOSTALGIA

Die Insel Nostalgia ist schon seit langer Zeit verlassen. Sie befindet sich im Norden von Famosa und war vor vielen Jahren die Wirkungsstätte von Großvater Plok, der auf der Insel nach dem verlorenen Amulett suchte. Nach langen erfolglosen Jahren kehrte Großvater Plok mit leeren Händen zurück. Gerüchten zufolge ist das Amulett noch immer dort vergraben.

DIE FLOHGRUBE

Wer weiß, was in den Tiefen der Flohgrube lauert? Niemand!

FORTGESCHRITTENEN-KURS

- Weggeschleuderte Glieder kommen auf Anhieb zurück, sobald sie einen Bösewicht treffen. Triffst Du nichts, schweben sie nur langsam wieder zu Dir zurück. Ziele also genau!
- Während des Drehsprungs kann Plok nicht schießen. Allerdings kann er höher springen als sonst.
- Wenn Du das Steuerkreuz nach unten drückst und gleichzeitig den Sprung-Knopf betätigst, springt Plok tiefer.
- Drückst Du mitten im Sprung das Steuerkreuz nach unten, kommt Plok schneller auf den Boden herunter.
- Hat Plok alle seine Glieder weggeschleudert, ist er sehr schwierig zu kontrollieren. Vermeide diese Situation, wenn möglich.
- Losgelassene Wespen-Kumpel bleiben nur für kurze Zeit. Lasse sie deshalb nur los, wenn auch Gegner zu sehen sind.
- Hat Plok mal gerade keine Glieder, kann ein „Power Up"-Kostüm sie ihm wieder zurückgeben. Vielleicht liegt ja zufällig eins davon in der Nähe.

MEMO

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!

Nintendo

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN